

Permainan *Squishy Pop Up* Sebagai Media Stimulasi Aspek Motorik Halus Anak Usia Dini di TK Lingga Kumara Kelurahan Cempaga Kecamatan Bangli Kabupaten Bangli

Gusti Ayu Putu Widiasih Andari¹

Ayuwidi2001@gmail.com

I Made Gede Anadhi²

anadhi@uhnsugriwa.ac.id

^{1,2} Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar Bangli

Received: June 15th 2023

Accepted: June 27th 2023

Published: July 28th 2023

Abstrak: *Squishy pop up* adalah permainan yang populer pada dunia anak-anak saat ini. Popularitas permainan ini dimanfaatkan dengan baik oleh guru yang mengajar di TK Lingga Kumara. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan menganalisis protensi penggunaan permainan *Squishy pop up* terhadap keterampilan motorik halus pada anak usia dini yang berada di TK Lingga Kumara. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dimana hasil penelitian disajikan melalui pendekatan deskriptif. Sumber data primer adalah guru dan anak usia dini di TK Lingga Kumara. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi langsung, wawancara dan studi dokumentasi. Analisis data dilakukan dengan menggunakan teori perkembangan motorik anak Thelen dan Whiteneyerr serta menggunakan triangulasi data Model Miles dan Huberman. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan *Squishy pop up* memiliki dampak baik diantaranya; meningkatkan koordinasi tangan dan mata, merangsang indera peraba, meningkatkan keterampilan pengendalian gerakan dan meningkatkan konsentrasi. Dengan demikian, permainan *Squishy pop up* dapat digunakan dengan baik sebagai salah satu alternatif APE dalam stimulasi Pendidikan anak usia dini. Selain memberi banyak dampak positif bahan yang digunakan merupakan bahan yang aman bagi kesehatan anak-anak.

Kata Kunci: *TK Lingga Kumara, Permainan Squishy pop up, Media Stimulasi Anak Usia Dini, Aspek Motorik Halus.*

How to cite this article:

Andari, G.A.P.W., & Anadhi, I.M.G.(2023). Permainan *Squishy Pop Up* Sebagai Media Stimulasi Aspek Motorik Halus Anak Usia Dini Di TK Lingga Kumara Kelurahan Cempaga Kecamatan Bangli Kabupaten Bangli. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 8(2), 312-323. doi:<https://doi.org/10.33369/jip.8.2.312-323>

PENDAHULUAN

Seorang anak memiliki karakteristik khusus terus tumbuh dan berkembang sejak masa kecil hingga masa remaja. Satu hal yang membedakan antara anak-anak dan orang dewasa adalah kemampuan anak-anak untuk terus mengalami perkembangan. Proses pertumbuhan dan perkembangan dijelaskan sebagai dua proses yang terjadi secara simultan. Pertumbuhan mengacu pada perubahan fisik yang terjadi pada tubuh anak, sedangkan perkembangan melibatkan kompleksitas interaksi antara kematangan sistem saraf pusat dan organ-organ yang terpengaruh. Sebagai contoh, perkembangan sistem saraf dan otot, kemampuan berbicara, aspek emosional, dan interaksi dalam lingkungan sosial. Dalam konteks ini,

pertumbuhan lebih fokus pada perubahan fisik, seperti peningkatan tinggi badan atau berat badan, sedangkan perkembangan melibatkan kemajuan dalam hal kematangan saraf dan kemampuan fungsional lainnya. Hal ini menunjukkan bahwa pertumbuhan dan perkembangan saling terkait dan saling mempengaruhi (Lisa, Mustika, & Lathifah, 2020). Dengan demikian, ini memberikan kesadaran kepada orang tua maupun pendidik untuk lebih memahami dan memberikan rangsangan yang sesuai terhadap berbagai aspek pertumbuhan dan perkembangan anak.

Periode kepekaan pada anak usia prasekolah merupakan waktu yang tepat untuk memberikan rangsangan karena anak memiliki potensi maksimal untuk belajar dan mengembangkan berbagai keterampilan. Fungsi-fungsi seperti bahasa, kognitif, motorik, sosial, dan emosional berkembang pesat pada periode ini. Oleh karena itu, penting bagi orang tua, pendidik, dan lembaga pendidikan untuk memberikan rangsangan yang tepat dan mendukung agar anak dapat mengoptimalkan potensi mereka. Pada usia ini, pengalaman belajar yang menyenangkan, interaktif, dan berbasis permainan sangat penting Wahyuni dan Azizah (2020) menyatakan bahwa melalui pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif, siswa cenderung lebih terlibat dalam aktivitas pembelajaran, merasa lebih termotivasi untuk belajar, dan mengembangkan keterampilan sosial dan kognitif mereka secara lebih baik. Selain itu, dengan pendekatan berbasis permainan, siswa juga dapat mengembangkan kemampuan pemecahan masalah, kreativitas, dan kerja sama tim. Oleh karena itu, penting bagi pendidik untuk menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, interaktif, dan berbasis permainan guna memfasilitasi pengembangan holistik siswa pada usia ini.

Aktivitas bermain menjadi sarana yang efektif untuk merangsang fungsi-fungsi perkembangan anak dan membantu mereka mengembangkan keterampilan secara menyeluruh. Selain di lingkungan rumah, aktivitas bermain dapat dilakukan pada lembaga pendidikan. Lembaga pendidikan dapat berperan dalam memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan komprehensif anak dalam berbagai aspek perkembangannya. Pendidikan menjadi salah satu pendekatan efektif untuk mengoptimalkan potensi anak-anak usia dini dan membantu mereka tumbuh dan berkembang dengan baik (Bari'ah & Kusumaningtyas, 2018). Aianty dan Watini (2022) menyatakan bahwa pendidikan pra-sekolah dan tingkat TK memiliki peran signifikan dalam memfasilitasi perkembangan dan pertumbuhan menyeluruh anak. Aspek-aspek yang ditekankan dalam pendidikan ini meliputi perkembangan kognitif, nilai-nilai agama dan moral, bahasa, kemampuan sosial-emosional, seni, dan kemampuan motorik fisik.

Salah satu aspek perkembangan anak yang membutuhkan perhatian utama adalah aspek perkembangan motorik halus. Perkembangan keterampilan motorik halus pada tahap ini memiliki peran yang signifikan dalam membentuk kemampuan yang kompleks di masa mendatang. Selain berdampak pada kegiatan sehari-hari, keterampilan motorik halus yang baik juga memiliki keterkaitan yang erat dengan kemampuan akademik anak, seperti kemampuan menulis, membaca, dan berhitung (Putri, Maghfiroh, Jumiatmoko., Hafidah, & Nurjanah, 2021). Keterampilan motorik halus yang kurang berkembang dapat menghambat kemampuan anak dalam mengekspresikan ide dan memperoleh pengetahuan secara efektif. Sehingga dalam pengembangan kemampuan motorik halus harus membutuhkan kesabaran dan latihan untuk berkembang (Muarifah & Nurkhasanah, 2019).

Stimulasi perkembangan aspek motorik halus anak, membutuhkan sebuah pendekatan yang efektif. Berdasarkan hasil observasi yang menarik peneliti temukan di TK Lingga Kumara adalah pada program pembelajaran stimulasi aspek motorik halus anak. Pada proses pembelajaran ini guru menggunakan media permainan yang populer dikalangan anak-anak

era kini. Guru yang memandang pentingnya untuk memberikan perhatian pada aspek perkembangan kemampuan motorik halus pada anak usia dini, memiliki berbagai strategi untuk membuat ketertarikan anak dalam proses belajar melalui kegiatan bermain. Strategi yang dilakukan adalah dengan mengadopsi permainan populer *Squishy pop up*. Permainan ini melibatkan manipulasi objek-objek kecil yang membutuhkan gerakan jari-jari dan pergelangan tangan yang halus. Melalui permainan ini, anak-anak dapat melatih dan meningkatkan keterampilan motorik halus mereka secara menyenangkan.

Penelitian ini difokuskan pada TK Lingga Kumara Kelurahan Cempaga Kecamatan Bangli Kabupaten Bangli, sebagai lokasi penelitian. Alasan di balik pemilihan TK ini adalah karena TK Lingga Kumara merupakan satu-satunya TK yang ada di kelurahan Cempaga yang menggunakan media permainan *Squishy pop up*. Penelitian ini akan menganalisis dampak dari penggunaan media tersebut. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat ditemukan bukti ilmiah mengenai efektivitas permainan *Squishy pop up* dalam meningkatkan aspek motorik halus di TK Lingga Kumara.

Penelitian yang dilakukan oleh Damayanti & Aini (2020), yang berjudul "*Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Permainan Melipat Kertas Bekas*", menggunakan metode PTK model Kemmis dan Mc.Taggart. Temuan penelitian menunjukkan bahwa penerapan permainan melipat kertas bekas dapat meningkatkan kemampuan motorik halus pada anak-anak usia 4-5 tahun. Penelitian yang dilakukan oleh Putri, Maghfiroh, Jumiatmoko, Hafidah, & Eka Nurjanah (2021) yang berjudul "*Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Permainan Kolase Bahan Bekas Studi Literatur*", menemukan bahwa kegiatan kolase bahan bekas dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak-anak. Penelitian yang dilakukan oleh Wahyuningrum & Watini (2022) yang berjudul "*Inovasi Model ATIK dalam Meningkatkan Motorik Halus pada Anak Usia Dini*", menyatakan bahwa inovasi model ATIK dengan permainan plastisin dapat meningkatkan motorik halus pada anak-anak usia dini. Penelitian yang dilakukan oleh Harahap et al., (2023) yang berjudul "*Pengaruh Permainan Kelereng Dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini*", menunjukkan bahwa permainan kelereng berpengaruh signifikan terhadap perkembangan motorik halus anak-anak di TK IT Geranio. Dan penelitian yang dilakukan oleh Rusdianah (2023) menyatakan bahwa penggunaan media Paper cup dapat meningkatkan kemampuan motorik halus dan keterampilan berpikir anak-anak dalam melaksanakan kegiatan dengan menggunakan permainan paper cup. Beberapa penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa permainan dapat meningkatkan motorik halus pada anak-anak usia dini. Namun, belum ada penelitian yang secara khusus mengkaji pengaruh permainan *Squishy Pop Up* sebagai media stimulasi motorik halus pada anak usia dini. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi efektivitas permainan *Squishy Pop Up* dalam meningkatkan kemampuan motorik halus pada anak usia dini di TK Lingga Kumara Kelurahan Cempaga Kecamatan Bangli Kabupaten Bangli.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif, di mana narasi yang singkat dan jelas digunakan untuk menyajikan temuan penelitian (Baidowi, 2020). Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan teknik triangulasi dengan melakukan pemeriksaan keabsahan data dengan membandingkan hasil wawancara terhadap objek penelitian. Kegiatan bermain anak hasil dari observasi di bandingkan dengan teori motorik halus pada anak usia dini dengan guru. Wawancara dilakukan dengan guru di TK Lingga Kumara dengan tujuan untuk memperoleh informasi tentang penggunaan permainan *Squishy pop up* dalam stimulasi aspek motorik halus anak usia dini di TK Lingga

Kumara (Suharni, 2019). Selain itu, dokumentasi juga digunakan sebagai sumber data sekunder yang melengkapi hasil wawancara (Sugiyono, 2019).

Data yang diperoleh dari wawancara terstruktur dan dokumentasi kemudian dianalisis menggunakan pendekatan triangulasi data Model Miles dan Huberman. Pendekatan ini melibatkan beberapa langkah, seperti pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Rijali, 2018). Dengan menggunakan pendekatan ini, peneliti dapat memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif tentang penggunaan permainan *Squishy pop up* dan dampaknya terhadap perkembangan motorik halus anak usia dini di TK Lingga Kumara. Hasil analisis data akan digunakan untuk memberikan informasi yang berharga dalam meningkatkan praktik pendidikan di TK Lingga Kumara dan juga dapat memberikan kontribusi pada penelitian dan pemahaman lebih lanjut tentang pentingnya penggunaan permainan dalam perkembangan motorik halus anak usia dini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

TK Lingga Kumara merupakan sebuah lembaga pendidikan pra-sekolah yang terletak di Jalan Kediri, Kelurahan Cempaga, Kecamatan Bangli, Kabupaten Bangli, Provinsi Bali. TK ini didirikan pada tanggal 19 Juli 1987 dan telah beroperasi selama lebih dari tiga puluh tahun. Pada tahun pelajaran 2022/2023, TK Lingga Kumara memiliki jumlah siswa sebanyak 18 anak. Siswa-siswa ini merupakan anak-anak usia dini yang telah mendaftar dan berpartisipasi dalam program pendidikan di TK ini. Para siswa mendapatkan kesempatan untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan mereka, termasuk motorik halus, kognitif, sosial, dan emosional.

TK Lingga Kumara juga memiliki tim pengajar yang terdiri dari 7 orang guru. Para guru ini bertanggung jawab dalam menyelenggarakan proses pembelajaran yang bermakna dan efektif bagi para siswa. Mereka memiliki pengetahuan dan keterampilan dalam mengajar anak usia dini, serta mendukung perkembangan siswa secara holistik. Selain itu, TK Lingga Kumara juga berkomitmen untuk memberikan lingkungan belajar yang aman, nyaman, dan mendukung bagi perkembangan anak-anak. Fasilitas pendukung seperti ruang kelas yang dilengkapi dengan peralatan dan permainan pendidikan yang sesuai dengan usia, area bermain yang aman, serta perpustakaan kecil, turut mendukung kegiatan pembelajaran dan pengembangan siswa di TK ini. Dengan adanya TK Lingga Kumara di Kelurahan Cempaga, Kecamatan Bangli, Kabupaten Bangli, anak-anak usia dini di wilayah tersebut memiliki akses pendidikan yang baik dan kesempatan untuk mengembangkan potensi mereka sejak dini. TK Lingga Kumara sebagai lembaga pendidikan yang berpengalaman dan terpercaya, terus berupaya memberikan pendidikan yang berkualitas dan membantu anak-anak dalam mempersiapkan diri untuk menghadapi tingkat pendidikan selanjutnya.

Berdasarkan pada hasil wawancara dengan beberapa guru antara lain, Guru Ni Nengah Murtini memberikan *insight* yang berharga terkait penggunaan permainan *Squishy pop up* dalam upaya untuk peningkatan aspek motorik halus. Berikut adalah hasil yang diperoleh dari wawancara dengan Guru Murtini:

“Permainan *Squishy pop up* memberikan pengalaman sensorik yang menarik bagi anak-anak. Anak-anak dapat merasakan tekanan dan tekstur permainan ini, yang membantu dalam perkembangan motorik halus mereka. Menurut saya, permainan *Squishy pop up* melibatkan koordinasi antara tangan dan mata anak-anak. Ketika mereka mencoba menekan dan memegang *Squishy pop up*, mereka harus mengarahkan pandangan mereka ke tangan mereka sendiri. Hal ini membantu meningkatkan keterampilan koordinasi tangan-mata anak-anak. Saya mencatat bahwa permainan ini merangsang indera peraba anak-anak. Anak-anak dapat merasakan

berbagai tekstur yang berbeda saat mereka menekan *Squishy pop up*. Hal ini membantu meningkatkan kepekaan mereka terhadap sentuhan dan memperkuat motorik halus mereka” (wawancara tanggal 29 Juni 2023).

Berdasarkan hasil wawancara diatas dapat diketahui bahwa permainan ini didasarkan pada penggunaan bahan-bahan yang elastis dan kenyal, seperti busa atau karet, yang memberikan sensasi *Squishy* saat ditekan. Perkembangan permainan *Squishy pop up* juga terkait dengan perkembangan industri mainan dan media sosial. Mainan *Squishy pop up* mulai dipasarkan secara massal dan mendapatkan perhatian melalui platform media sosial, seperti YouTube, Instagram, dan TikTok. Video dan foto yang menampilkan orang-orang bermain dengan *Squishy pop up* menjadi viral dan menarik minat banyak orang (Aulia, 2017) .

Keunikan dan daya tarik *Squishy pop up* terletak pada sensasi kenyal yang diberikan oleh objek *Squishy* ketika ditekan. Sensasi ini memberikan perasaan yang menyenangkan dan menenangkan bagi penggunanya, serta memicu rasa ingin mencoba dan bermain dengan *Squishy pop up*. Dalam perkembangannya, permainan *Squishy pop up* juga telah mengalami variasi dan inovasi. Berbagai bentuk, ukuran, warna, dan karakter *Squishy pop up* telah diciptakan untuk memenuhi preferensi dan minat konsumen. Ada juga variasi permainan *Squishy pop up* yang melibatkan elemen teka-teki atau tantangan yang menambah keseruan dalam bermain.

Permainan *Squishy pop up* adalah sebuah permainan yang bertujuan untuk meningkatkan aspek motorik halus pada anak usia dini. Permainan ini melibatkan manipulasi dan penggunaan jari-jari untuk mengoperasikan objek yang dapat memunculkan efek *Squishy* (kenyal) ketika ditekan. Permainan *Squishy pop up* dapat dimainkan secara individu atau dalam kelompok. Anak-anak akan diberikan objek *Squishy* untuk dimainkan. Mereka kemudian dapat memilih objek *Squishy* yang ingin dimainkan. Setelah itu, anak-anak menggunakan jari-jari mereka untuk menekan pemicu atau penggerak yang ada pada permainan. Ketika pemicu ditekan, objek *Squishy* akan mengembang dan memberikan sensasi *Squishy* yang menyenangkan. Anak-anak dapat mengulangi proses ini untuk mengeksplorasi berbagai objek *Squishy* dan merasakan perbedaan tekanan dan reaksi yang dihasilkan. Berdasarkan hal tersebut permainan *Squishy pop up* merupakan permainan yang menyenangkan dan efektif untuk meningkatkan aspek motorik halus, kreativitas, keterampilan kognitif, dan interaksi sosial pada anak usia dini.

Pada masa perkembangan anak usia dini, penting untuk memberikan rangsangan yang tepat guna mengoptimalkan pertumbuhan dan perkembangan mereka (Wahyuni & Azizah, 2020). Salah satu media yang dapat digunakan adalah permainan *Squishy pop up*. Permainan ini dapat menjadi stimulus yang menarik bagi anak-anak usia dini dan memiliki potensi untuk meningkatkan perkembangan kognitif, motorik, dan sensorik mereka.

Permainan *Squishy pop up* melibatkan benda-benda yang dapat ditekan dan melompat keluar saat ditekan. Biasanya, benda-benda tersebut memiliki bentuk dan warna yang menarik, seperti hewan, buah-buahan, atau objek lain yang familiar bagi anak-anak. Konsep dasar dari permainan ini adalah mengajak anak-anak untuk mempelajari hubungan sebab-akibat dan meningkatkan koordinasi mata-tangan mereka.

Salah satu manfaat utama dari permainan *Squishy pop up* adalah meningkatkan kemampuan motorik anak. Saat mereka menekan benda-benda tersebut, mereka akan menggunakan otot-otot tangan dan jari-jari mereka, yang pada gilirannya dapat mengembangkan kekuatan otot dan koordinasi motorik halus (Ridwan, Nurul, & Faniati, 2022). Selain itu, permainan ini juga dapat membantu melatih keterampilan visual-motorik

anak-anak, di mana mereka perlu mengoordinasikan gerakan tangan mereka dengan melihat dan mengikuti benda yang melompat keluar.

Selain manfaat motorik, permainan *Squishy pop up* juga dapat merangsang perkembangan kognitif anak-anak usia dini. Saat mereka mengeksplorasi permainan ini, mereka akan belajar mengenali bentuk, warna, dan tekstur objek-objek yang ada. Mereka juga akan memahami konsep sebab-akibat, di mana mereka akan menyadari bahwa tekanan yang mereka berikan pada objek akan menghasilkan reaksi tertentu. Hal ini dapat membantu meningkatkan pemahaman mereka tentang hubungan sebab-akibat dalam konteks yang konkrit dan menyenangkan.

Selain itu, permainan *Squishy pop up* juga dapat menjadi media stimulasi sensorik bagi anak-anak usia dini. Benda-benda *Squishy* ini umumnya memiliki tekstur yang lembut dan elastis, memberikan sensasi sentuhan yang menyenangkan bagi anak-anak. Melalui sentuhan dan permainan dengan benda-benda ini, anak-anak dapat mengembangkan persepsi sensorik mereka, seperti persepsi sentuhan, tekanan, dan pergerakan. Stimulasi sensorik yang diberikan oleh permainan ini dapat membantu anak-anak mengenal dan merespons rangsangan yang berbeda dalam lingkungan sekitar mereka (Aulia, 2017).

Penggunaan permainan *Squishy pop up* sebagai media stimulasi anak usia dini, penting bagi orang tua atau pengasuh untuk mengawasi anak-anak selama bermain. Mereka perlu memberikan bimbingan dan pengarahan yang tepat, serta memastikan keselamatan anak-anak selama bermain. Selain itu, penting juga untuk memperhatikan usia anak dalam menggunakan permainan *Squishy pop up*. Pastikan permainan tersebut sesuai dengan tahap perkembangan anak dan tidak menyebabkan risiko cedera atau tersedak bagi mereka.

Selain sebagai media stimulasi, permainan *Squishy pop up* juga dapat menjadi alat yang menyenangkan untuk mengajarkan konsep-konsep dasar kepada anak-anak. Misalnya, Anda dapat mengenalkan konsep warna dan membantu mereka mengidentifikasi berbagai warna saat mereka bermain dengan *Squishy pop up* berwarna-warni. Anda juga dapat menggunakan permainan ini untuk mengajarkan konsep angka atau membantu anak-anak mengenali hewan-hewan dengan menyediakan *Squishy pop up* dengan bentuk hewan. Secara keseluruhan, permainan *Squishy pop up* merupakan media stimulasi yang menarik dan menyenangkan bagi anak-anak usia dini. Melalui permainan ini, mereka dapat mengembangkan kemampuan motorik, kognitif, dan sensorik mereka. Namun, penting untuk selalu mengawasi dan memberikan pengarahan kepada anak-anak selama bermain dengan permainan ini. Selain itu, pilihlah permainan *Squishy pop up* yang aman dan sesuai dengan usia anak untuk memastikan pengalaman bermain yang positif dan bermanfaat bagi perkembangan mereka.

Kemampuan motorik halus meliputi gerakan yang melibatkan otot-otot kecil atau bagian-bagian tubuh tertentu, yang dapat terpengaruh oleh peluang untuk belajar dan berlatih. Kedua keterampilan tersebut memiliki peran penting dalam perkembangan optimal anak. Keterampilan manipulatif, yang juga dikenal sebagai keterampilan motorik halus, melibatkan berbagai aktivitas seperti menulis, menggambar, memotong, melempar dan menangkap bola, serta berinteraksi dengan benda atau mainan saat bermain (Fatmawati, 2020).

Salah satu teori yang menguraikan secara rinci mengenai perkembangan motorik pada anak adalah *Dynamic System Theory* yang dikembangkan oleh Thelen dan Whiteneyerr. Menurut teori ini, untuk memperoleh kemampuan motorik, anak-anak harus memperhatikan hal-hal di sekitar mereka yang memotivasi mereka untuk bertindak dan menggunakan persepsi mereka untuk melakukan gerakan. Kemampuan motorik pada anak mencerminkan

keinginan mereka. Selain berkaitan erat dengan aspek fisik dan kecerdasan, kemampuan motorik juga terkait dengan dimensi psikologis anak (Fatmawati, 2020).

Perhatian utama dalam pengembangan motorik halus pada anak usia dini adalah kemampuan mengoordinasikan gerakan halus yang terkait dengan tindakan memindahkan atau memegang objek menggunakan jari-jari tangan. Keterampilan motorik halus ini memerlukan koordinasi antara penglihatan dan gerakan tangan, sehingga penting untuk mengembangkan kemampuan gerakan tangan dengan baik agar dapat memberikan manfaat dalam perkembangan anak di masa depan (Astini, Nurhasanah, & Suarta, 2017)

Guru Ni Nengah Kardiani juga memberikan wawasan yang berharga terkait dengan permainan *Squishy pop up* dan pengaruhnya terhadap aspek motorik halus anak-anak. Berikut adalah hasil yang diperoleh dari wawancara dengan Guru Kardiani:

“Menurut saya, permainan *Squishy pop up* melibatkan gerakan jari yang halus dan presisi. Anak-anak harus menggunakan jari mereka dengan baik untuk menekan *Squishy pop up* dan membuatnya melompat. Hal ini membantu meningkatkan keterampilan pengendalian gerakan mereka. Saya mengamati bahwa permainan *Squishy pop up* membantu mengembangkan kekuatan otot jari anak-anak. Ketika mereka terus-menerus menekan *Squishy pop up*, otot-otot jari mereka terlatih dan menjadi lebih kuat, yang pada gilirannya meningkatkan motorik halus mereka. Permainan *Squishy pop up* membutuhkan konsentrasi yang tinggi dari anak-anak. Mereka perlu fokus pada permainan, mengatur kekuatan tekanan, dan melacak gerakan *Squishy pop up*. Melalui latihan ini, anak-anak dapat mengembangkan keterampilan konsentrasi dan meningkatkan ketahanan mental mereka” (wawancara tanggal 29 Juni 2023).

Berdasarkan hasil wawancara dengan Guru Ni Nengah Murtini dan Guru Ni Nengah Kardiani, beberapa temuan penting dari analisis ini meliputi:

1. Meningkatkan koordinasi tangan dan mata

Permainan *Squishy pop up* melibatkan koordinasi antara tangan dan mata anak-anak, membantu mereka mengembangkan keterampilan tersebut. Koordinasi antara tangan dan mata merupakan keterampilan penting yang perlu dikembangkan pada tahap perkembangan anak usia dini. Keterampilan untuk mengoordinasikan gerakan tangan dengan fokus visual memainkan peran penting dalam kegiatan sehari-hari seperti menulis, memegang alat tulis, atau mengambil benda dengan presisi. Dengan melibatkan permainan *Squishy pop up*, anak-anak dapat mengasah keterampilan koordinasi tangan dan mata mereka secara interaktif. Mereka mungkin perlu menggunakan tangan mereka untuk menekan atau memutar objek *Squishy*, sementara mata mereka harus fokus pada objek yang bergerak atau berubah posisi. Melalui latihan berulang dalam permainan ini, anak-anak dapat meningkatkan kecepatan, ketepatan, dan ketangkasan dalam mengoordinasikan gerakan tangan dan mata. Ini akan berdampak positif pada perkembangan motorik halus mereka secara keseluruhan.

Peningkatan keterampilan motorik halus pada anak melibatkan penggunaan otot-otot tangan dan jari dengan tingkat ketelitian, ketekunan, dan koordinasi yang baik. Selama periode perkembangan anak, mereka belajar untuk mengontrol gerakan halus seperti menulis, menggambar, memegang alat tulis, dan memanipulasi objek dengan jari-jari mereka. Semua ini membutuhkan upaya yang konsisten dan latihan yang terus-menerus untuk mengembangkan kemampuan motorik halus yang baik. Pengembangan keterampilan motorik halus pada anak penting karena memiliki dampak signifikan dalam kehidupan sehari-hari mereka. Kemampuan ini dapat mempengaruhi keberhasilan mereka dalam aktivitas sehari-hari seperti makan, berpakaian, menjaga kebersihan diri, dan berpartisipasi dalam kegiatan

akademik di sekolah. Selain itu, keterampilan motorik halus yang baik juga berkontribusi pada perkembangan kognitif, kreativitas, dan kemampuan pemecahan masalah anak. Oleh karena itu, memberikan kesempatan dan rangsangan yang tepat bagi anak untuk mengembangkan keterampilan motorik halus mereka sangat penting untuk memastikan perkembangan yang optimal dalam berbagai aspek kehidupan mereka (Widiarti, Toemon, Mutiasari, & Baboe, 2021).

Untuk mendukung perkembangan motorik halus anak, diperlukan stimulus yang sesuai. Salah satu metode yang efektif untuk memberikan stimulus ini adalah melalui bermain, karena melalui bermain anak dapat belajar dan mengembangkan berbagai aspek perkembangan mereka dengan optimal dan sehat (Wong, 2009). Hal ini mengimplikasikan bahwa bermain memiliki peran yang sangat signifikan dalam perkembangan anak pada masa prasekolah. Aktivitas bermain pada masa ini tidak hanya dianggap sebagai hiburan semata, tetapi juga sebagai sarana belajar dan mengembangkan keterampilan secara menyenangkan dan interaktif. Dalam konteks ini, bermain menjadi mekanisme utama untuk mengeksplorasi dunia sekitar, membangun imajinasi, mengembangkan kreativitas, mempelajari aturan sosial, dan mengasah berbagai keterampilan kognitif, fisik, dan sosial yang penting bagi pertumbuhan optimal anak pada tahap prasekolah. Bermain pada masa prasekolah telah terbukti dapat merangsang perkembangan mental dan kecerdasan berpikir anak, serta memanfaatkan aspek emosional, sosial, dan fisik mereka (Arie Paramitha & Supiati, 2020).



Gambar 1. Guru Mengajarkan Permainan *Squishy pop up*
Sumber: (Dokumentasi Peneliti, 2023).

2. Merangsang indera peraba

Melalui permainan ini, anak-anak dapat merasakan berbagai tekstur, yang meningkatkan kepekaan mereka terhadap sentuhan. Stimulasi indera peraba pada anak-anak sangat penting karena dapat membantu perkembangan motorik halus mereka. Motorik halus melibatkan gerakan-gerakan kecil pada tangan dan jari, seperti menggenggam, mengait, atau memindahkan objek dengan presisi. Dalam permainan *Squishy pop up*, anak-anak mungkin perlu meremas, menekan, atau memencet benda-benda yang lembut dan berwarna-warni. Aktivitas-aktivitas ini memungkinkan anak-anak untuk mengembangkan kepekaan terhadap perbedaan tekstur dan memberikan rangsangan pada indera peraba mereka. Dengan meningkatkan kepekaan terhadap sentuhan, anak-anak dapat memperoleh manfaat yang lebih luas. Mereka dapat memperbaiki koordinasi tangan-mata, mengembangkan kontrol motorik halus yang lebih baik, dan meningkatkan kemampuan mereka dalam melakukan tugas-tugas sehari-hari seperti mengikat tali sepatu, memegang pensil dengan baik, atau menggunting dengan presisi.



Gambar 2. Siswa sedang melakukan permainan *Squishy pop up*
Sumber: (Dokumentasi Peneliti, 2023).

3. Meningkatkan keterampilan pengendalian gerakan

Permainan *Squishy pop up* membutuhkan gerakan jari yang halus dan presisi, membantu anak-anak mengembangkan keterampilan pengendalian gerakan mereka. Permainan *Squishy pop up* melibatkan gerakan jari yang halus dan presisi. Dalam permainan ini, anak-anak perlu menggunakan jari mereka untuk menekan, memencet, atau menggerakkan objek *Squishy*. Aktivitas ini membantu anak-anak dalam mengembangkan dan meningkatkan keterampilan pengendalian gerakan mereka. Dengan melakukan gerakan yang halus dan presisi, anak-anak dapat melatih keakuratan dan ketepatan gerakan jari mereka. Hal ini penting karena keterampilan pengendalian gerakan yang baik pada anak usia dini berperan dalam perkembangan kemampuan sehari-hari seperti menulis, menggambar, dan menggantung. Selain itu, kemampuan pengendalian gerakan yang baik juga berhubungan dengan kemampuan kognitif seperti pemecahan masalah dan pengambilan keputusan. Melalui permainan *Squishy pop up* secara teratur, anak-anak dapat mengasah dan memperkuat keterampilan motorik halus mereka, sehingga memberikan dampak positif pada perkembangan motorik halus secara keseluruhan.

4. Mengembangkan kekuatan otot jari

Terus-menerus menekan *Squishy pop up* mengembangkan kekuatan otot jari anak-anak, yang berkontribusi pada peningkatan motorik halus mereka. Temuan ini menunjukkan bahwa dengan terus-menerus menekan *Squishy pop up*, anak-anak dapat mengembangkan kekuatan otot jari mereka. Hal ini berkontribusi pada peningkatan motorik halus mereka secara keseluruhan. Motorik halus adalah kemampuan menggunakan otot-otot kecil dalam tangan dan jari untuk melakukan tugas-tugas yang membutuhkan kepresisian dan koordinasi. Dalam konteks ini, penelitian menunjukkan bahwa permainan *Squishy pop up* memberikan stimulus yang memungkinkan anak-anak untuk melatih dan menguatkan otot-otot jari mereka. Dalam penelitian ini, fokusnya terutama pada pengembangan kekuatan otot jari sebagai hasil dari aktivitas menekan *Squishy pop up* secara berulang. Dengan latihan yang terus-menerus, otot-otot jari anak-anak menjadi lebih kuat dan lebih terampil dalam melakukan gerakan-gerakan yang halus dan presisi.

5. Meningkatkan konsentrasi

Permainan ini membutuhkan konsentrasi tinggi, membantu anak-anak mengembangkan keterampilan konsentrasi dan ketahanan mental. Hal ini berarti bahwa mereka harus fokus pada permainan, mengamati dan merespons dengan cepat saat munculnya *Squishy*. Dalam proses ini, anak-anak mengembangkan keterampilan konsentrasi yang lebih baik.

Kemampuan untuk mempertahankan fokus dan konsentrasi pada tugas yang diberikan dapat memberikan manfaat jangka panjang dalam pengembangan mental dan kemampuan belajar anak. Dengan bermain permainan ini, anak-anak belajar untuk menyesuaikan tingkat konsentrasi mereka dengan tuntutan permainan. Mereka juga belajar untuk mengabaikan distraksi dan meningkatkan ketahanan mental dalam menghadapi tantangan yang mungkin muncul selama bermain. Dalam jangka panjang, kemampuan ini dapat membantu mereka dalam berbagai aktivitas sehari-hari dan proses belajar di sekolah.

Bukti dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan permainan dan media permainan memiliki dampak positif terhadap peningkatan keterampilan motorik halus pada anak usia dini. Hasil analisis ini menegaskan bahwa pengembangan kegiatan dan media permainan, termasuk penggunaan *Squishy pop up* sebagai media permainan inovatif, memiliki peranan penting dalam mengembangkan keterampilan motorik halus pada anak usia dini. Pentingnya memberikan rangsangan yang sesuai dan pendidikan kepada anak untuk meningkatkan perkembangan motorik halus telah terbukti dapat mempercepat kemajuan mereka. Penggunaan permainan edukatif menjadi sarana yang efektif dalam memberikan rangsangan tersebut. Pemilihan permainan edukatif yang tepat akan membantu mengoptimalkan perkembangan anak sesuai dengan usia dan tahap perkembangan mereka. Dengan memanfaatkan alat permainan edukatif yang tepat, anak-anak dapat mengembangkan keterampilan motorik halus mereka secara lebih efektif sambil tetap terlibat dalam kegiatan yang menyenangkan dan bermanfaat.

PENUTUP

Kesimpulan

Temuan utama penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan permainan *Squishy pop up* memiliki dampak positif yang terhadap perkembangan aspek motorik halus anak usia dini. Melalui permainan yang interaktif dan menyenangkan, anak-anak dapat melatih koordinasi mata dan tangan, kontrol gerakan jari, serta kemampuan memanipulasi objek dengan tepat. Selain itu, permainan *Squishy pop up* juga mendorong perkembangan keterampilan kognitif, seperti pemecahan masalah, konsentrasi, dan pengembangan pola pikir kreatif. Dengan melibatkan anak-anak dalam permainan ini, guru dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus meningkatkan kemampuan motorik halus mereka. Selain itu, orang tua juga dapat melibatkan anak-anak dalam aktivitas serupa di rumah untuk memperkuat dan melanjutkan perkembangan motorik halus mereka. Namun, penelitian ini juga memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan. Pertama, penelitian ini hanya dilakukan di satu TK di Kelurahan Cempaga, Kecamatan Bangli, Kabupaten Bangli, sehingga generalisasi temuan hanya dapat diberikan secara terbatas. Oleh karena itu, disarankan untuk melakukan penelitian serupa di TK lain dengan populasi yang lebih besar untuk memperkuat validitas hasil penelitian. Penelitian lanjutan yang dapat dilakukan adalah mengamati efek jangka panjang dari penggunaan permainan *Squishy pop up* pada perkembangan motorik halus anak usia dini. Selain itu, penelitian dapat diarahkan untuk mempelajari pengaruh faktor-faktor lain, seperti durasi dan frekuensi penggunaan permainan, serta membandingkan efektivitasnya dengan metode atau permainan lainnya. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi penting dalam pemahaman kita tentang penggunaan permainan *Squishy pop up* sebagai alat yang efektif dalam meningkatkan aspek motorik halus anak usia dini. Diharapkan penelitian ini dapat menjadi landasan untuk peningkatan pendekatan pembelajaran yang berfokus pada pengembangan motorik halus anak usia dini di lembaga pendidikan dan juga di rumah.

Saran

Variabel penelitian yang dapat disarankan dilakukan pada penelitian selanjutnya yaitu pengamatan efek jangka panjang dari penggunaan permainan *Squishy pop up* pada perkembangan motorik halus anak usia dini. Selain itu, penelitian dapat diarahkan untuk mempelajari pengaruh faktor-faktor lain, seperti durasi dan frekuensi penggunaan permainan, serta membandingkan efektivitasnya dengan metode atau permainan lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arianty, A., & Watini, S. (2022). Implementasi “Reward Asyik” untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Kelompok B di TK Yapis II Baiturrahman. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(3), 939-944. Retrieved from <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i3.515>
- Arie Paramitha, M. V., & Supiati, V. (2020). Efektifitas Permainan Sirkuit Dalam Menstimulus Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age*, 4(02), 443–450. <https://doi.org/10.29408/jga.v4i02.2615>
- Astini, B. N., Nurhasanah, & Suarta, I. N. (2017). Identifikasi Pemafaatan Alat Permaian Edukatif (APE) dalam Mengembangkan Motorik Halus Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 6(1), 31–40. <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/jpa.v6i1.15678>
- Aulia, S. N. (2017, April 7). 5 Manfaat Squishy untuk Relaksasi, Murah tapi Ampuh Hilangkan Stres! *IDN Times*. Retrieved from <https://www.idntimes.com/life/inspiration/syarifah-noer-aulia-1/5-manfaat-squisy-untuk-relaksasi>
- Bari’ah, S., & Kusumaningtyas, L. E. (2018). Meningkatkan Motorik Halus Melalui Kolase Dari Ampas Kelapa Pada Anak Tk Kelas B Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Audi*, 2(2), 76–82. Retrieved from: <https://doi.org/10.33061/ad.v2i2.1972>
- Damayanti, A., & Aini, H. (2020). Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Permainan Melipat Kertas Bekas. *Yaa Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 67–68.
- Fatmawati, F. A. (2020). *Pengembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini*. Jawa Timur: Caremedia Communication.
- Harahap, S. N. H., Delvia, E., Handayani, W. I., Chairani, V., Ismayani, W., & Khadijah, K. (2023). Pengaruh Permainan Kelereng Dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5, 4147–4156.
- Lisa, M., Mustika, A., & Lathifah, N. S. (2020). Alat Permainan Edukasi (APE) Meningkatkan Perkembangan Motorik Halus pada Anak Usia 4-6 Tahun Educational Game Equipment Promotes Fine Motoric Development in Children 4-6 Years. *Jurnal Kesehatan*, 11, 125–132.
- Muarifah, A., & Nurkhasanah, N. (2019). Identifikasi Keterampilan Motorik Halus Anak. *Journal Of Early Childhood Care And Education*, 2(1), 14. Retrieved from <https://doi.org/10.26555/jecce.v2i1.564>
- Putri, R., Maghfiroh, R., Jumiatmoko., Hafidah, R., & Nurjanah, E. N. (2021). Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Permainan Kolase Bahan Bekas Studi

Literatur. *Jurnal Golden Age*, 5(2), 314–322. Retrieved from <http://ejournal.hamzanwadi.ac.id/index.php/jga/article/view/3705>

Ridwan, A., Nurul, N. A., & Faniati, F. (2022). Analisis Penggunaan Media Loose Part untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun. *Mitra Ash-Shibyan: Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5(02), 105–118.

Rijali, A. (2018). Analisis Data Kualitatif. *Jurnal Ahadharah: Jurnal Ilmu Dakwah*, 17(33), 81-95., 17(33). <https://doi.org/doi:10.18592/alhadharah.v17i33.2374>.

Rusdianah, R. (2023). Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Permainan Paper Cup Pada Usia 4-5 Tahun Di TK Qurrota A'yun 01 Aisyiyah Kota Pekalongan Tahun Ajaran 2020/2021. *AUDIENSI: Jurnal Pendidikan Dan Perkembangan Anak*, 1(2), 113–123. <https://doi.org/10.24246/audiensi.vol1.no22022pp113-123>

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Suharni. (2019). Manajemen Pendidikan Anak Usia Dini pada PAUD Bintang Rabbani Pekanbaru. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 4(1), 1–5. <https://doi.org/https://doi.org/10.33369/jip.4.1.1-5>.

Wahyuni, F., & Azizah, S. M. (2020). Bermain dan Belajar pada Anak Usia Dini. *Al-Adabiya: Jurnal Kebudayaan Dan Keagamaan*, 15(1), 161–179.

Wahyuningrum, M. D. S., & Watini, S. (2022). Inovasi Model ATIK dalam Meningkatkan Motorik Halus pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 5384–5396. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.3038>

Widiarti, A., Toemon, A. N., Mutiasari, D., & Baboe, D. (2021). Kemampuan Komunikasi Anak Autisme setelah Pemberian Mainan Squisy. *Jurnal Surya Medika*, 6(2), 88–93. <https://doi.org/10.33084/jsm.v6i2.2124>

Wong, D. (2009). *Buku Ajar Keperawatan Pediatric*. Jakarta: EGC.